

WEST

Help

Logout

Main Menu

Search Form

Result Set

Show S Numbers

Edit S Numbers

First Hit

Previous Document

Next Document

Full

Title

Citation

Front

Review

Classification

Date

Reference

Claims

KMC

Entry 57 of 109

File: JPAB

May 18, 1979

PUB-NO: JP354062033A
DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 54062033 A
TITLE: GAME MACHINE

PUBN-DATE: May 18, 1979

INVENTOR-INFORMATION:

NAME

KOIKE, TERUO

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME

COUNTRY

FUJI ELECTRIC CO LTD N/A

APPL-NO: JP52128428

APPL-DATE: October 26, 1977

INT-CL (IPC): A63F 9/04

ABSTRACT:

PURPOSE: To provide a game machine, wherein a plurality of simultaneously parallelly raked without fail vertically toward a reset arm with the individual dice being separated by partitions so that the with a single stroke.

dice aredice are raked

CONSTITUTION: Receiving a command by input of a coin, die casting means is driven to cast a plurality of dice, which has been positioned in a certain place, over a die table 7. These dice are raked to said certain place by a raking member 8 which moves on the table 7 with the raking member 8 keeping a parallel relation with a reset arm, and the spots on the thus raked read by detectors 18, 18' arranged on the table 7 to be displayed. When the displayed number of spots and predetermined number are coincided, the corresponding allotted coins are paid out. In this game machine, the space over the table 7 are divided by partition(s) 25 into casting spaces corresponding to the number of the dice so that the dice cast over the table 7 raked independently of each other by the raking member 8.

dice are

COPYRIGHT: (C) 1979, JPO&Japio

Main Menu

Search Form

Result Set

Show S Numbers

Edit S Numbers

First Hit

Previous Document

Next Document

Full

Title

Citation

Front

Review

Classification

Date

Reference

Claims

KMC

Help

Logout

Best Available Copy

⑨日本国特許庁(JP)

⑩特許出願公開

⑫公開特許公報(A)

昭54—62033

⑪Int. Cl.²
A 63 F 9/04

識別記号 ⑬日本分類
120 L 24

庁内整理番号 ⑭公開 昭和54年(1979)5月18日
6682—2C

発明の数 1
審査請求 未請求

(全 4 頁)

⑭ゲームマシン

川崎市川崎区田辺新田1番1号
富士電機製造株式会社内

⑮特 願 昭52—128428

⑯出 願 人 富士電機製造株式会社

⑰出 願 昭52(1977)10月26日

川崎市川崎区田辺新田1番1号

⑱発 明 者 小池輝男

⑲代 理 人 弁理士 山口巖

Best Available Copy

明 細 書

1. 発明の名称 ゲームマシン

2. 特許請求の範囲

1) コイン投入により、指令を受けてダイス配布手段を通過し、定位皿におかれた複数ダイスをはね上げダイステーブル上に配布されたダイスをダイステーブル上を平行移動する抜き込み部材にて再び所定定位皿に抜き込み、ダイステーブル面に配列された放出窓子にてダイスの目数を読み取つて表示し、表示された目数と予め選択されたダイスの目数とが一致した際、該当窓子に配したコインを払い出す仕組のものにおいて、ダイステーブル上の空間を各ダイスに対応した配布空間が形成されるように仕切、かつダイステーブル上に配布された複数のダイスがそれぞれ独立して所定抜き込み部材にて抜き込まれるようにした仕切板を設けたことを特徴とするゲームマシン。

3. 発明の詳細な説明

本発明はダイスを使用してゲームを行うゲームマシンに関するものでダイステーブル上でのダイ

スの目を常に正しく读出窓子で読み取れるようにしたものである。

この種のゲームマシンはゲームそのものは単純であるが、煩瑣的に必要以上に複雑になりがちであり、いさかい遊技者側の使用に際しても操作が複雑化するきらいがあつた。従つて常に簡単かつ遊技できるようなゲームマシンの持つ能力を高めさせ、取扱上の支障をなくすることが望ましい。

因みに従来のゲームマシンは一般に次のように構成されていた。

第1図はこの種のゲームマシンの従来の例の全体側面図、第2図は正面図であり、図の1は本体外箱、2はバスケット部、3はレイクパー区画用モータ、4はダイス排使用モータ、5はホッパー区画用モータ、6はソレノイド、7はダイステーブル、8はレイクパー、9はコントロールボックス、10はホッパー、11はOPUボード組立、12はコインメック、13はコイン投入部、14は中央制御板である。第3図はバスケット部の拡大斜視図で7はダイステーブル、8がレイクパーでダイ

ステープル7の上を平行して矢印の方向に移動する。16はリセットアームで、レイトバー8で移動されるダイスをこの位置に止める。17はセンタリングプレートでレイトバー8に引き寄せられたダイスをリセットアーム16に案内するためガイド役をする。15はホトトランジスタ18の手前にリセットアーム16と平行に設けられたダイステーブル7上に設けられた切欠部である。

ここで図4の動作説明するとコインを入れて出する目次の選択ボタンを押すとソレノイド6が動作して定位位置におかれた複数のダイスがはね上げられ、ダイステーブル7の上に散布される。この散布されたダイスをレイトバー8を用いてモード3からカム等の伝達機構を介して移動されるレイトバー8で引き寄せ再びリセットアーム16の定位位置におさめホトトランジスタで目次を脱むようにされる。読み取った目次、例えば2個の合計の目次が図示されていない表示装置に表示されその目次と予め記憶されたダイスの目次とが一致した際ホトトランジスタモード5が動作して配当枚数に応じ

たコインがホッパー10に払い出される仕組みになっている。

さてダイステーブル7の上に散布された複数のダイスは各図の場合には第4図のように横に並ぶので定位位置に引き寄せてホトトランジスタ18で2つのダイスA、Bの目次を読み取ることが出来るが第5図のようにダイスが図面の上下に直なる場合もある。この場合は目次を読み取ることができない。そこで第1、2図には示されていないがダイステーブル7の下面に第6図に示すようなダイス排除用装置が設けられている。この装置はモード20(第1図に示すモード4と同一)に送還装置21により送還された第22の先端に第22と直交方向に設けられた爪24がダイステーブル7側に設けられた凹部切欠部15を介して回転し、丁度第5図のダイスAを排除するように作用する。このようにしてダイスAを排除した後再びレイトバー8で定位位置に引き寄せるようにされる。尚23は第22の位置検出用に設けられているマイクロスイッチである。ダイス排除の際にダイスの面、即

ち目次が異なる可能性もあり、従って一匹で排除できない場合は再び排除用装置を動作する必要がある、とにかく動作上も装置も複雑で欠点があった。

本発明はこのバスケッブルに換わるものでダイスを引き寄せを常に1匹で済ませられるようにしたものである。

尚書でダイスの読み取り方を記す。

第7図(ア)の上部18、18は第3図に示すように配設されたホトトランジスタからなるホトセンサボードでこの場合ダイスが2個配られるのでダイステーブル7上に2個並べてリセットアーム16の内側に装して設けられる。そして8面の目が何れかの位置でも読み取れるように例えば図示の左5つの目あるいは右5つの目が検出できるようにホトトランジスタが配設される。そして各ホトトランジスタの出力には図に示すような数字の読みづけがなされる。このように構成により読み方として第7図(ア)はダイスの目が1の場合は第7図(ア)に示すように設けられたホトトランジスタにて検出し、ダイスの目が2の場合は第7図(ア)に示すように左右何れかの

上か下に設けたホトトランジスタにて検出し、ダイスの目が3の場合は第7図(ア)に示すように中央と左右何れかの上又は下に設けたホトトランジスタにて検出し、ダイスの目が4の場合は第7図(ア)に示すように左右何れかの上、下に設けたホトトランジスタにて検出し、ダイスの目が5の場合は第7図(ア)に示すように中央と左右何れかの上、下に設けたホトトランジスタにて検出し、ダイスの目が6の場合は第7図(ア)に示すように左右何れかに設けられた3つのホトトランジスタ又は上と下に設けられた3つのホトトランジスタにて検出される。各ホトトランジスタに図に示すように読みづけをすることにより、各ホトトランジスタの出力の和からダイスの目に応じた出力が得られるのである。

第8図は本発明の一実施例におけるダイス2個を使用したゲームマシンのバスケッブル2の概観図である。図においてはダイステーブル7上の2つのダイスがレイトバー8で引き寄せられる途中では絶対に当選しないようにダイステーブル7上の空間を左右に2分する例えば透明のアクリル四

の仕切板25を設けている。この仕切板25はレイクバー8が自在に屈伸するように両側のセンタリングプレート17と同じ軸にプレートとの間の間隙が設けられ遊技者の目がわずらわしくならないように中央補助板14に取り付けられている。但し取り付け方法は中央補助板14にこだわらない。尚ダイスの嵌を拘す場合はダイスの嵌に応じて仕切板を設けると良い。

以上従来例のものと異なる部分のみ説明したが図からも容易に理解できるように複数のダイスが必ずリセットアーム16に対し直向方向から仕切板25を嵌めて進行して嵌り寄せられるようにしている。従つて従来のようにダイスが立なことが絶対になくなり、ダイス排除用機構が簡略で、構造が簡略化されるので組立時の調整等も不要となり、大幅な価格低減が図れる。又ゲームマシンの持つおもしろ味も半減しなくなり、保守も容易となる等利点が多い。

4. 図面の簡単な説明

第1図は説明のためのゲームマシンの全体側面

図、第2図は第1図に示したゲームマシンの正面図、第3図は従来例のバスケット部の拡大斜視図、第4図は第3図のA部の平面図、第5図は異なるダイス配列におけるバスケット部の要部平面図、第6図はバスケット部を下から見た底面図、第7図はホトセンサボードの取付取り方の説明図、第8図は本発明の一実施例におけるゲームマシンのバスケット部の斜視図である。

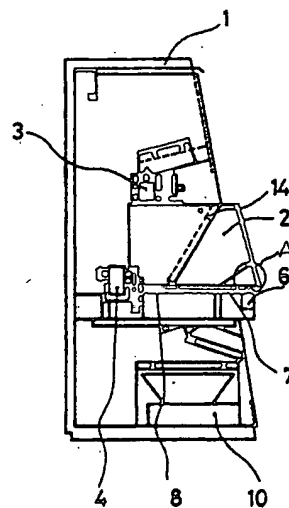
第1図乃至第8図において同一部分は同一符号で記す。

1：本体外箱、2：バスケット部、3：レイクバー屈伸用モータ、4：ダイス排除用モータ、5：ホッパー屈伸用モータ、6：ソレノイド、7：ダイステーブル、8：レイクバー、9：コントロールボックス、10：ホッパー、11：CPUボード組立、12：コインメツク、13：コイン投入口、14：中央補助板、15：切欠部、16：リセットアーム、17：センタリングプレート、18：ホトランジスタ、20：ダイス排除用モータ、21：遊技盤、22：確、23：マイクロスイ

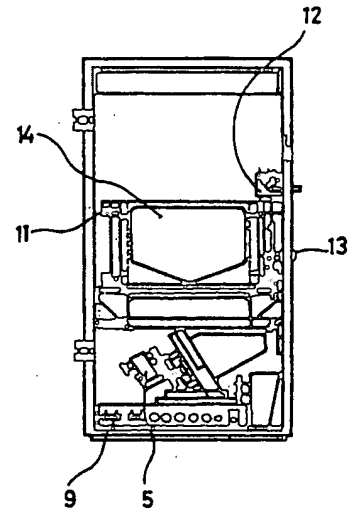
ツテ、24：爪、25：仕切板。

大正人料理山 口 産

第1図

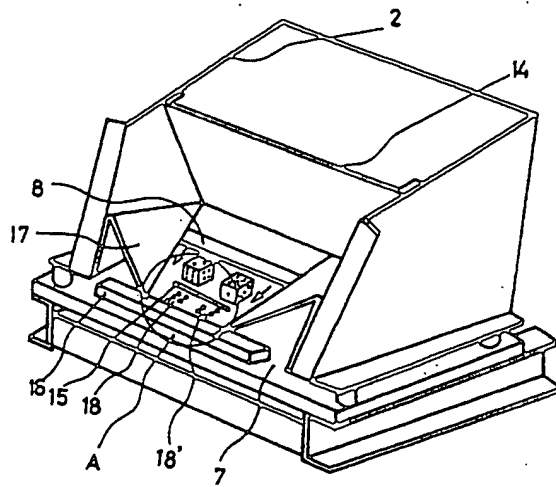


第2図

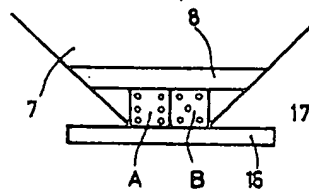


Best Available Copy

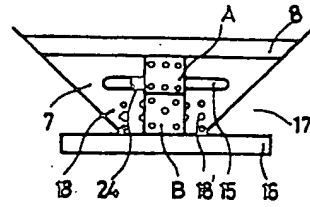
才 3 図



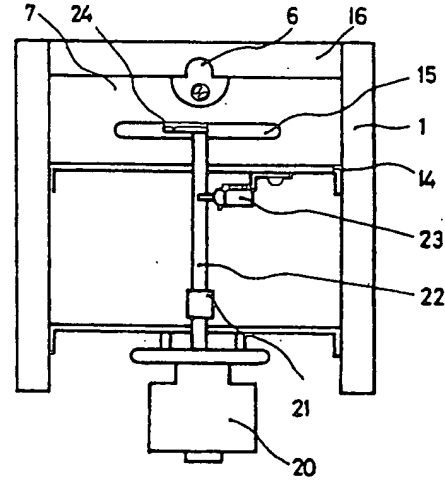
才 4 図



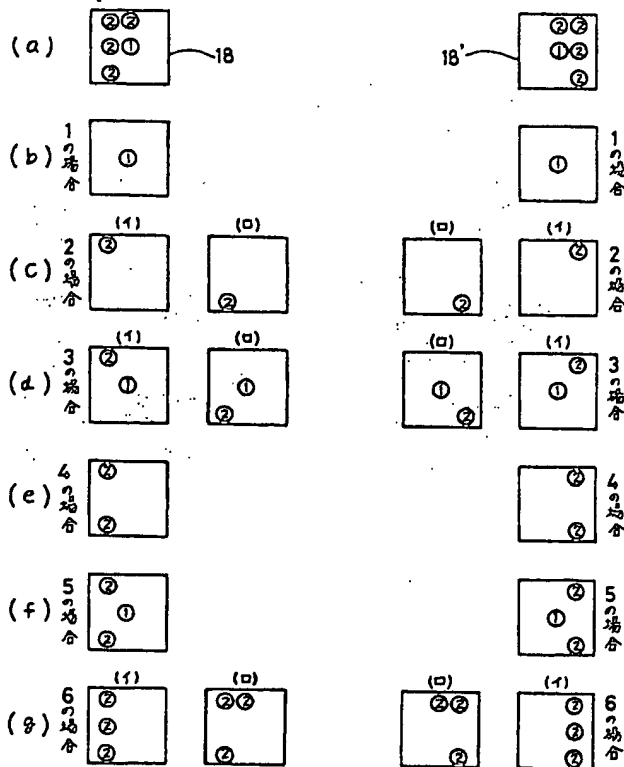
才 5 図



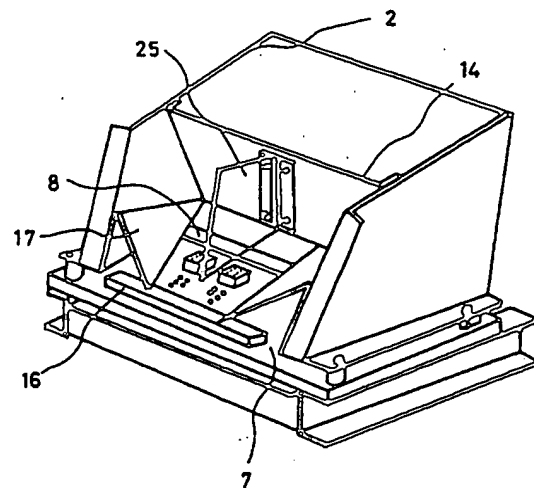
才 6 図



才 7 図



才 8 図



THIS PAGE BLANK (USPTO)